

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI MATERI POKOK DINAMIKA LITOSFER KELAS X IPS SMA PONOROGO**

**Arinatul Latifah**

S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,  
[arinatullatifah@mhs.unesa.ac.id](mailto:arinatullatifah@mhs.unesa.ac.id)

**Utari Dewi, S.Sn, M.Pd**

Dosen S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,  
[utari\\_dee@yahoo.com](mailto:utari_dee@yahoo.com)

### **Abstrak**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran diperoleh data bahwa di kedua sekolah tersebut terdapat masalah belajar yang cukup serius yaitu sekitar 72 siswa dari 73 siswa masih mendapatkan nilai yang berada di bawah 75 atau dibawah KKM pada mata pelajaran geografi materi dinamika litosfer. Kurangnya variasi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui hasil observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Dinamika Litosfer Kelas X IPS SMA Ponorogo, (2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa Kelas X IPS pada mata pelajaran Geografi materi pokok Dinamika Litosfer di SMAN 1 Slahung Ponorogo. Jenis penelitian ini adalah True Eksperimental. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara untuk memperoleh data awal penelitian, tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dan observasi untuk mengamati aktivitas belajar yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Sedangkan untuk menguji hipotesis digunakan rumus One Way Anava, dengan prasyarat sebelum melakukan perhitungan Anava terlebih dahulu melakukan perhitungan homogenitas dan normalitas.

Berdasarkan hasil analisis data observasi aktivitas belajar dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar yang berkaitan dengan keterlaksanaan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil analisis data dari hasil belajar siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar, hal tersebut dapat dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada kelas Eksperimen 1 (SMA Negeri 1 Slahung) dari 41 menjadi 77 dan pada kelas Eksperimen 2 (SMA Negeri 1 Balong) siswa mengalami peningkatan nilai dari 25 menjadi 75, hal ini juga dibuktikan dengan adanya hasil uji One-way Anava  $f$  hitung memperoleh hasil yang lebih besar dari  $f$  table yaitu  $f$  hitung Kelas Eksperimen 1 (X IPS 1 SMA Negeri 1 Slahung) = 77,25 >  $f$  tabel = 4,03 sedangkan untuk  $f$  hitung Kelas Eksperimen 2 (X IPS 1 SMA Negeri 1 Balong) = 47,39 >  $f$  tabel = 4,04 dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ada pengaruh terhadap hasil belajar.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT), Geografi, Dinamika Litosfer, Hasil Belajar

### **Abstract**

Based on the interview result with the subject teacher, it is gained data that shows 72 of 73 students remain gaining score below the minimum standard of completeness on geography, subject matter of lithosphere dynamics. Lack of learning variation causes less than maximum learning achievements of learners Cooperative learning model type *Teams Games Tournament* (TGT) is one alternative that can be taken to overcome the problem. The purpose of this research is (1) To know the observation result of student and teacher activity of implementation cooperative learning model type *Teams Games Tournament* (TGT) on Class X social department correctly, (2) To know the influence of cooperative learning model type *Teams Games Tournament* (TGT) on Class X social department students' achievement on Geography, subject matter of Litosphere Dynamics at senior high school 1 Slahung, Ponorogo. This type of research is True Experimental. Methods of data collection using interviews to obtain preliminary research data, test to know students' learning achievements and observation to observe learning activities related to teaching and learning process. Meanwhile, to verify the hypothesis, it uses One Way Anava with a precondition of homogeneity and normality test before.

Based on the results of data analysis from the observation of learning activities can be concluded that learning activities related to the implementation of cooperative learning model type *Teams Games Tournament* is included in a very well standard. While the results of data analysis of student learning achievements showed that the cooperative learning model type *Teams Games Tournament* (TGT) influence of learning achievements, as it is proven by the improvement of students' learning achievements average. On experiment class 1 (senior high school 1 Slahung), the average increased from 41 to 77, on the other side experiment class 2 (senior high school 1 Balong) increased from 25 to 75. It is also can be proven through by the results of One-way Anava test,  $f$  count gains greater result than  $f$  table.  $f$

count for Experiment Class 1 (class X social department Senior High School 1 Slahung) = 77,25 > f table = 4.03, besides f count for Experiment Class 2 (class X social department Senior High School 1 Balong) = 47,39 > f table = 4.04. Thus, it can be concluded that the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) influence of learning achievements.

**Keywords:** Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Geography, Litosphere Dynamics, Learning Achievements

## PENDAHULUAN

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha sadar agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau dengan cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam kenyataannya, pendidikan telah mampu membawa manusia kearah kehidupan yang lebih beradab. Pendidikan telah ada seiring dengan lahirnya manusia, ketika manusia muncul diranah itu pula pendidikan muncul. Pendidikan juga merupakan investasi yang paling utama bagi bangsa, apalagi bagi bangsa yang sedang berkembang. Pembangunan hanya dapat dilakukan oleh manusia yang dipersiapkan melalui pendidikan (Sri Minarti 2011: 247).

Tercapainya keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang diidamkan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Guru dan siswa merupakan komponen utama dalam kegiatan pembelajaran. Selama ini pembelajaran yang berfokus pada guru masih diterapkan di sebagian besar sekolah yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang berfokus pada guru ini masih dianggap baik dalam hal penyampaian materi. Alasannya karena pembelajaran yang berfokus pada guru dianggap praktis dan tidak menyita waktu. Guru menyampaikan materi secara aktif sedangkan siswa hanya pasif menerima materi yang disampaikan oleh guru. Siswa hanya berperan sebagai penerima materi, dan materi yang diterima hanya terbatas pada apa yang disampaikan oleh guru, tidak ada inisiatif untuk menggali dan menemukan materi lain dari sumber belajar yang lain. Akibat dari kebiasaan tersebut siswa menjadi kurang kreatif dalam memecahkan masalah, partisipasi rendah, kerjasama dalam kelompok tidak maksimal, kegiatan belajar mengajar tidak efisien dan akhirnya hasil belajar siswa rendah, seperti halnya yang dialami siswa Kelas X IPS pada mata pelajaran Geografi materi dinamika litosfer di SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo dan SMA Negeri 1 Balong. Dalam mata pelajaran geografi ini, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu berupa ceramah dan terkadang pada materi tertentu dilakukan kegiatan diskusi.

Seiring dengan berjalannya waktu model pembelajaran terus mengalami perubahan dan perkembangan. Para pendidik mulai menggunakan model

pembelajaran modern dan meninggalkan model pembelajaran klasikal. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang mendapat banyak respon. Pembelajaran kooperatif ini dimaksudkan untuk dapat merubah model pembelajaran yang selama ini berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berorientasi pada siswa sesuai dengan K-13. Model Pembelajaran Kooperatif ini banyak jenisnya, salah satu model dari pembelajaran kooperatif ini adalah model kooperatif dengan Tipe *Games Tournament (TGT)*.

Dari data hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menyatakan bahwa siswa Kelas X IPS sekitar 72 siswa dari 73 siswa masih mendapatkan nilai yang berada di bawah 75 atau dibawah KKM pada mata pelajaran geografi materi dinamika litosfer. Sedangkan di SMA Negeri 1 Balong sekitar 48 dari 52 siswa masih mendapatkan nilai yang berada di bawah KKM atau dibawah 75 untuk data nilai siswa SMA Negeri 1 Balong dapat dicermati pada lampiran 3 halaman 126. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar tersebut karena aktivitas siswa yang rendah pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Bu Aprilia selaku guru Geografi SMA Negeri 1 Slahung hanya 3 siswa dari 25 siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 22 siswa yang lain hanya pasif menerima materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Mereka lebih suka untuk berbicara dengan teman sebangkunya dan bermain *game* dan *smartphone* saat pembelajaran berlangsung. Rendahnya aktivitas siswa ini yang pada akhirnya membuat hasil belajar siswa Kelas X IPS di dua sekolah, yaitu SMA Negeri 1 Slahung dan SMA Negeri 1 Balong ini rendah.

Guru sudah berusaha mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, namun hanya 2-3 siswa saja yang aktif untuk menjawab pertanyaan dan aktif bertanya. Kurangnya partisipasi ini membuat siswa tidak bisa berpikir kritis dan aktif yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, yang pada akhirnya mendorong peneliti untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebagai solusi dari masalah belajar yang ada di kedua sekolah tersebut. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kedua sekolah tersebut.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah True Eksperimental (eksperimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *True Eksperimen* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random.

Untuk desain penelitian, Disini peneliti menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Berikut rancangan desainnya :

E1	<u>O1 X O2</u>
K1	<u>O3 O4</u>
E2	<u>O5 X O6</u>
K2	O7 O8

(Sugiyono, 2015:76)

Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Dalam hal ini kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Slahung dan Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Balong sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Slahung dan Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Balong sebagai kelas kontrol.

Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Slahung dan Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Balong diberi *treatment* atau perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan untuk X IPS 2 SMA Negeri 1 Slahung dan Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Balong (kelas kontrol), tidak diberi *treatment*, namun untuk kelas kontrol ini perlakuannya sesuai dengan cara guru mengajar sebelumnya, yaitu dengan metode klasikal berupa ceramah.

Dalam hal ini peneliti mengadakan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam mata pelajaran Geografi materi dinamika litosfer pada siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Slahung dan siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Balong.

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo dan di SMA Negeri 1 Balong Ponorogo, tepatnya pada Kelas X IPS selama 3 Minggu. Latar

belakang pemilihan tempat penelitian dikarenakan setelah dilakukan observasi di beberapa sekolah, SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo dan SMA Negeri 1 Balong memiliki masalah belajar yang cukup serius, yaitu sekitar 90% nilai ulangan siswa pada materi dinamika litosfer berada di bawah KKM. KKM yang ditetapkan di SMA 1 Slahung Ponorogo dan SMA Negeri 1 Balong adalah 75. Hanya 3 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Berangkat dari latar belakang tersebut peneliti memilih SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo dan SMA Negeri 1 Balong sebagai tempat penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X IPS 1 dan X IPS 2 SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo yang berjumlah 50 siswa dan Kelas X IPS 1 dan Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Balong yang berjumlah 45 siswa . Kelas X IPS 1 Menjadi kelas eksperimen dengan diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan X IPS 2 menjadi kelas kontrol dengan diberi metode klasikal berupa ceramah.

Sedangkan untuk SMA Negeri 1 Balong Ponorogo Kelas X IPS 1 Menjadi kelas eksperimen dengan diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan X IPS 3 menjadi kelas kontrol dengan diberi metode klasikal berupa ceramah. Materi pelajaran untuk kedua kelas tersebut sama yaitu dinamika litosfer.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara tidak terstruktur, karena pedoman wawancara yang digunakan hanya garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan dan digunakan dalam penelitian pendahuluan, peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan atau variabel apa yang harus diteliti. Sehingga teknik pengumpul data yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur

Selain wawancara tidak terstruktur, peneliti juga menggunakan metode observasi untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam hal ini peneliti menggunakan skala Guttman untuk lembar observasi kegiatan guru dan siswa. Penggunaan skala Guttman ini dikarenakan skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (Tegas dan konsisten) yaitu Ya-Tidak. Sehingga dengan penggunaan skala Guttman ini jawaban dari hasil observasi kegiatan guru dan siswa jelas (tegas) dan konsisten terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Pedoman pengamatan ini bersumber dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Selain wawancara tidak terstruktur dan observasi, peneliti juga menggunakan tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes dilakukan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat sebelum diberi perlakuan yaitu *Pretest* dan setelah diberi perlakuan yaitu *Posttest*. Untuk mengetahui nilai dari tes yang dilakukan

siswa, siswa mendapat skor yang nantinya skor ini sebagai bahan analisis.

Untuk teknik analisis data wawancara tidak terstruktur, hasil wawancara diolah kedalam uraian secara deskriptif. Sedangkan Untuk menjawab rumusan masalah tentang bagaimana proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran geografi materi dinamika litosfer kelas X IPS menggunakan teknik analisa data observasi. Jika pengamatnya lebih dari 2 orang, perlu diadakan penyamaan antar pengamat sampai dicapai persamaan persepsi dari semua pengamat yang akan bekerja mengumpulkan data. Rumusnya adalah:

$$KK = \frac{25}{N1+N2}$$

Arikunto 2013:244

Untuk mengetahui hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran geografi materi dinamika litosfer kelas X IPS dengan menggunakan skala Guttman karena bersifat ya dan tidak digunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Metode yang digunakan untuk menganalisis data tes adalah dengan menggunakan rumus *one-way* Anova. Uji *one-way* anova dilakukan sebanyak dua kali yaitu, (1) data *pre-test*, (2) data *post-test*. Sebelum melakukan perhitungan anova, peneliti terlebih dahulu melakukan perhitungan normalitas dan homogenitas yang merupakan prasyarat melakukan perhitungan anava.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan data diperoleh hasil bahwa hasil observasi pada keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk observasi guru termasuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan pada hasil observasi siswa juga menunjukkan hasil dalam kategori “sangat baik”. Maka berdasarkan data observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat terlaksana dengan sangat baik. Guru menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan RPP yang telah divalidasi dengan ahli pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran geografi materi dinamika litosfer yang sebelumnya telah diuji homogenitas dan

normalitas terlebih dahulu agar dapat dipastikan bahwa dari seluruh subjek tersebut adalah dari kelompok yang homogen dan berdistribusi normal. Hasil analisis uji homogenitas data *pre-test* ditemukan harga *f* hitung = 1,79 kemudian dikonsultasikan pada *f* tabel dengan db pembilang 23-1 = 22 dan db penyebut 26-1 = 25 pada taraf signifikan 5% harga *f* tabel = 2,00 maka 1,79 < 2,00 yang dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis bersifat homogen. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, ditemukan harga Chi Kuadrat dengan dk (derajat kebebasan) 6-1=5. Apabila dk = 5 pada taraf signifikan 5%, maka harga Chi Kuadrat Tabel = 11,11. Pada kelas eksperimen 1 hasil yang diperoleh dari perhitungan adalah *pretes* = 0,6768 < 11,1 dan *postes* = 5,653 < 9,49, pada kelas kontrol 1 hasil dari perhitungan *pretes* = 8,375 < 11,1 dan *postes* = 9,44 < 11,1. Sedangkan untuk kelas eksperimen 2 hasil yang diperoleh dari perhitungan adalah *pretes* = 5,6065 < 11,1 dan *postes* = 5,688 < 11,1, pada kelas kontrol 2 hasil dari perhitungan *pretes* 8,7367 < 9,49 dan *postes* 4,87 < 11,1, maka untuk kelas ini dapat disimpulkan data hasil *pretes* dan *postes* pada kelas eksperimen 1 tersebut distribusi nilai statistik dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol bersifat normal. Hasil analisis data dari hasil belajar siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Sahung dari 41 menjadi 77, sedangkan di kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Balong mengalami peningkatan hasil belajar dari 25 menjadi 75. Dan adanya hasil uji Oneway Anava *f* hitung memperoleh hasil yang lebih besar dari *f* tabel yaitu *f* hitung Kelas Eksperimen 1 (X IPS 1 SMA Negeri 1 Slahung) = 77,25 > *f* tabel = 4,04 sedangkan untuk *f* hitung Kelas Eksperimen 2 (X IPS 1 SMA Negeri 1 Balong) = 47,39 > *f* tabel = 4,04 dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## Saran

1. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian harus lebih dioptimalkan lagi.
2. Pada saat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), guru harus memperhatikan dan memahami tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam pelaksanaan model

pembelajaran ini dengan waktu yang sudah ditetapkan sehingga tercapai tujuan yang diharapkan.

3. Dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) agar siswa dapat mengelola waktu dengan baik, supaya tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.
4. Bagi peneliti lanjutan, dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) harus memperhatikan sarana dan prasarana serta karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

#### Daftar Pustaka

- Ahyar, M Fadlan. 2016. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di MAN 1 Pesisir Tengah Krui Kabupaten Pesisir Barat Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Online (<http://digilib.unila.ac.id>, diakses pada 10 Oktober 2017).
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Bulandari, Krisilia. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan Hasil Belajar pada mata pelajaran Matematika sub bagian penarikan akar pangkat dua dari bilangan kuadrat pada Siswa Kelas V SDN Dr. Sutomo IX Surabaya*. Jurnal Online (<http://ejournal.unesa.ac.id>, diakses 19 Oktober 2017)
- Daldjoeni. 1991. *Pengantar Geografi untuk Mahasiswa & Guru Sekolah*. Bandung: Alumni.
- Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Program Pascasarjana.
- Ibrahim, dkk. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Pusat Sains dan Matematika Sekolah.
- Fitri, Indah Purnami. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Metode Eksperimen pada siswa kelas IV SD N 2 Karangturi, Gantiwarno, Klaten*. Jurnal Online (<http://eprints.uny.ac.id>, diakses pada 10 Oktober 2017).
- Januszewski, Alan & Michael Molenda. 2008. *Educational Technology : A Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group 270 Madison Avenue New York, NY 10016.
- Juned, Ariyan. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VA SDN 04 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Online (<http://digilib.unila.ac.id>, diakses pada 10 Oktober 2017).
- Muhamad. 2003. *Strategi-Strategi Belajar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Minarti, Sri. 2011. *Manajemen Sekolah: Mengelola Lembaga Pendidikan secara Mandiri*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mytalia. 2012. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Pelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrenek Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. Jurnal Online (<http://eprints.uny.ac.id>, diakses pada 10 Oktober 2017).
- Nur, Mohamad. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Pusat Sains dan Matematika Sekolah.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rusmiati, Ni Kadek. 2016. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples Materi Pokok Dinamika Litosfer Pada Siswa Kelas X 5 Sma Negeri 11 Konawe Selatan*. Jurnal Online (<http://sitedi.uho.ac.id>, diakses pada 4 Oktober 2017).
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmawan, Amry & Sudarso. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Materi Menggiring Bola pada Permainan Sepak Bola (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Tanwir Surabaya)*. Jurnal Online (<http://ejournal.unesa.ac.id>, diakses 19 Oktober 2017)
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.